

Le monde de Scythius :

Sommaire :

1-Les races

2-Les pays

2.1-Doriass

2.2-Kaltar

2.3-Tribus & clans

3-Tharshkell

3.1-le pays

3.2-Neicraubauneur l'immortelle

3.3-les Seigneurs

3.4-les lois

3.5-les nobles

4-Les autres terres

5-Les cultes

6-La chronologie

1-Les races :

Les humains :

Peuple principal du monde, ils sont très répandus en Doriass. Polyvalents, ils peuvent être bon dans tous les domaines. Les hommes sont toujours à la recherche de pouvoir. Ils mesurent entre 1m60 et 1m90 et vivent dans les 50 ans.

Les elfes :

Les elfes sont des êtres de taille humaine vivant dans les 150 ans. Ils ont la peau presque blanche qui tire sur le bleu, leurs longues oreilles se terminent en pointe et leur visage se compose de traits finement marqués. Les elfes vivent surtout la nuit, ils sont cruels et sournois et il est très difficile de leur faire confiance. On les retrouve dans tous les coins du monde.

Les orcs :

Les orcs sont peu nombreux. On en trouve souvent comme esclave en Kaltar, car ils font de parfait reproducteurs. Ils sont plus fort qu'un homme mais ne comprennent pas la technologie. Ils mesurent entre 1m50 et 2m, ont la peau verte et des canines prédominantes. Ils vivent environ 50 ans.

Les courts sur pattes :

Ils ressemblent fortement aux humains en modèle réduit, ils mesurent entre 1m20 et 1m60 et sont robustes. Leur habilité à manier les outils en fait d'excellents artisans. Ils vivent dans les montagnes à l'est, mais on en trouve de temps en temps dans les plaines et dans les villes, car ils savent apprécier les cultures et surtout les plats étrangers. Ils vivent environ 80 ans.

Les gobelins :

Les gobelins mesurent entre 1m50 et 1m70, sont minces et ont la peau bleue. Ceux sont de formidables marchands, ils parlent tellement qu'ils embrouillent leurs associés et leurs font tout accepter. Ils vivent dans les montagnes, mais apparaissent dèsfois en ville pour affaire ou tout simplement pour semer la zizanie. Ils ont une espérance de vie de 50 ans.

Les demi-orcs :

Croisement entre un orc et un humain, les demi-orcs sont plus nombreux que les orcs, surtout en Kaltar. Ayant gardé la force, la robustesse des orcs et l'intelligence de l'humain, les demi-

orcs sont des créatures à l'apparence difforme, un visage humain avec des dents d'orc et une peau vert pâle. Ils sont surtout utilisés en Kaltar comme reproducteur. Leur taille varie de 1m60 à 2m et vivent dans les 40 ans.

Les nains :

Les nains sont très peu connus, ils mesurent entre 1m40 et 1m70, sont costaud et bien bâtis. Ils vivent dans le bois béni, et n'en sont sortis qu'une seule fois. Ils restent très discret, ce qui laisse planer pleins de mystères sur eux.

Les demi-ogres :

Se sont souvent des erreurs de la nature, les demi-ogres sont un croisement entre un ogre et un humain ou un ogre et un orc. Ils vivent en nomades dans toutes les terres, même si récemment plusieurs tribus de demi-ogres se sont unifiées. Il arrive que l'on en rencontre des plus ou moins civilisé, principalement dans des villes comme videur ou garde du corps. Ils mesurent entre 1m80 et 2m20. Ils ne vivent pas plus de 40 ans.

Les morts-vivants :

Ceux sont des créatures de toute sorte qui restent très peu connues. On connaît les zombies qui sont lents mais très résistant, il est très dur de tenir une conversation avec eux.

2-Les pays :

2.1-Doriass :

Population : 60.000 habitants (45.000 mages, 15.000 esclaves)

Gouvernement : Conclave républicain des mages

Magiceur : Théodold Borgault

Capitale : Artinèce (30.000 hab.)

Ville importante : Fornestum (8.000 hab.)

Personnalités importantes (Les hauts-mages) :

Enastelle Birguima, haut mage de la terre

Matéllie Dosanoff, haut mage de l'air

Louguest Déssuid, haut mage du feu

Andréa Marloke, haut mage du feu

Hisdrène Quicget, haut mage de l'eau

Sorannaut Xidner, haut mage du cosmos

Moeurs :

Depuis l'arrivée du Magiceur, c'est lui qui a tout pouvoir, même si pour l'instant il n'a jamais pris de décision sans l'accord du conclave des mages. Le conclave des mages est une assemblée de 51 mages organisées en 6 familles. Chaque famille possède un haut-mage qui est un des conseillers du Magiceur. Seul les mages ont le droit de vote, les autres sont utilisés pour la main d'oeuvre en tant qu'esclave. Le système administratif est très lent, car complexe. L'utilisation de la magie est contrôlée et utilisée avec parcimonie.

Le Doriass résiste avec beaucoup de mal aux invasions de Tharshkell, seul l'alliance avec le Kaltar lui permettrait de survivre. Dernièrement le commerce a été établi avec le Kaltar.

Pays :

Peu de ressources terrestres, mais la mer est un vrai gisement. Ils vivent donc de pêche et d'exploitation maritime. Ils ont dernièrement pris contact avec l'Ugusklan qui peuvent les fournir en matières alchimiques.

2.2-Kaltar :

Population : 40.000 habitants (25.000 femmes, 15.000 hommes)

Gouvernement : Matriarchie

Matriarche : Yëstyliä IV, humaine agée de 9 ans

Capitale : Gordelle (4.000 hab.)

Villes importantes : Pardsez (1.000 hab.)

Personnalités importantes :

Toutes les dernières hautes têtes sont tombées lors des dernières guerres, seule Faëlla la Triarche de l'ancienne Matriarche a survécu (elle est la soeur de la défunte Yëstyliä III, donc la tante d'Yëstyliä IV).

Moeurs :

Les femmes sont les maitresses et vivent dans un système monarchique qui comporte quatre classes:

-La famille de la matriarche, elle a tout droit et gouverne le pays.

-Les femmes, elle sont soit marchandes soit guerrières, elles ont tout droit sur les hommes de leur famille.

-Les hommes sont les esclaves.

-Les reproducteurs sont les hommes bien formés et bien bâtis qui sont vendus aux femmes riches pour avoir de bonne descendance.

Depuis les dernières guerres, le pays s'est écroulé. Toutes les têtes dirigeantes ont été tué par la famille des Vladiskas. Seule sont encore vivante la petite Yëstyliä et la folle Faëlla. Elles ont dû ouvrir leur frontière avec le Doriass en commençant par effectuer du commerce avec eux. Il paraîtrait que la Triarche aurait des contacts des nains de la lisière de la forêt.

Pays :

N'épuisant jamais leur ressources, vivant en nomades et respectant la nature, la population ne souffre d'aucun problème. Mais avec tous les morts des dernières guerres le pays manque d'hommes, et de femmes guerrières.

2.3-Les tribus & clans :

L'Ugusklan :

Groupe de plusieurs petites tribus, ces courts sur pattes ont envahi le centre de la chaîne des terriers. Ils exploitent les ressources et commercent avec les pays avoisinants (surtout Doriass et Tharshkell). Leur vie serait paisible s'ils n'étaient pas en guerre constante avec le clan Lungmorr pour la conquête des montagnes. Leur chef est le grand chef Maêstéli.

Le Lungmorr :

Les gobelins auraient construits une cité dans les montagnes. Ils commercent avec Tharshkell les matières que leur fournissent les guerres contre l'Ugusklan contre qui ils sont en guerre constante. Leur chef est Abracd, mais sa situation est très instable compte tenu des tendances anarchistes des gobelins.

Les tribus de demi-ogres :

Les demi-ogres ayant été rejetés de partout, ils ont formé des tribus nomades qui luttèrent entre elles avant de, récemment, s'allier entre elles. Ces alliances ravagent et pillent tout sur leur passage. Leurs camps se trouvent dans les terres arides.

3-Tharshkell :

3.1-Le pays :

Population : 150.000 habitants (30.000 morts-vivants, 120.000 vivants).

Gouvernement : Quiumvirat

Seigneurs :

Boven, guerrier ashklan très puissant

Dorak, ashtray guerrier-élémentaliste

Khern, liche grand prêtre d' Hérack

Sampratuthet III, momie vénérant les serpents

Tzakfassel, vampire grand entropiste

Capitale : Neicraubauneur (40.000 hab.)

Villes importantes : Airtar (20.000 hab.) province de Somarra.

Eshvaunt (15.000 hab.) province de Zatackar

Omhorn (10.000 hab.) province de Broultincifo

Urmdush (5.000 hab.) province de Smaurahrcheux

Personnalités :

Gri-gri, gouverneur de la grande province seigneurale

Cochonmort, liche grand apothicaire du pays

Istique, vampire grand maître assassin

Moeurs :

Les cinq seigneurs ont une autorité totale sur le pays. Ils sont intouchables du à leur puissance et ils maintiennent le pays par la force et la peur.

Il y a cinq classes dans le pays :

-Les Seigneurs qui sont au dessus des lois

-Les Nobles, ceux sont les familles qui possèdent les provinces

-Les Contes et les Barons de Guerre, les premiers sont des Bourges qui ont obtenus des terres "grâce à l'accord d' une famille noble", les second sont des généraux vainqueurs de bataille

-Les Bourges, ceux sont la Gueusaille riche, ils ont, grâce à leur argent, réussis à obtenir une certaine notoriété vis à vis des classes supérieures

-La Gueusaille, c'est le reste de la population

Il n'y a qu'une seule religion, elle est obligatoire et les autres sont interdites. Hormis le Culte des Eléments Sombres qui a été toléré par Hérack lui même.

Le pays est divisé en cinq grandes provinces : la province seigneurale, où vivent les seigneurs, est gouvernée par Gri-gri l'impitoyable. Le reste a été divisé en quatre provinces :

-La province Smaurahrcheux, se situe au nord-ouest de Neicraubauneur la splendide. Sa terre est pauvre car elle est dans les terres arrides. La répugnante famille Popov gouverne la province. Sa ville principale est Urmdush.

-La province Broultincifo, se trouve dans les montagnes au nord-est de Neicraubauneur la magnifique. Les mines intéressantes se trouvent soit dans les mains de l'Ugusklan soit dans celle de Lungmorr, donc les Berkoven qui dirigent cette province sont obligés de commercer à perte pour pouvoir payer les impôts. Il y a énormément de morts-vivants, car la nourriture s'y fait rare. La ville principale est Omhorn.

-La province Samora est en frontière avec le bois béni et Kaltar. La ville principale est Airtar. La grande et puissante famille Von Darkvard gouverne cette province. Cette province est hautement fortifiée

-La province de Zatackar est au sud-est de Neicraubauneur la ravissante. La jeune et impulsive famille Vladiskas dirige la province. La ville principale est Eshvaunt.

Dans ce pays les morts-vivants côtoient les vivants, ils ont même plus d'importance aux yeux des Seigneurs. Lorsque l'on meurt il est normal de devenir un morts-vivants mais de nos jours peu de personnes se relèvent, les seigneurs accordent les réanimations d'une manière mystérieuse.

Le climat est chaud mais se rafraîchit en se rapprochant de Neicraubauneur. Il ne manque que très peu de ressources à ce grand pays qui a su se servir chez ses voisins.

3.2-Nécraftauneur, l'immortelle :

Gouverneur : Gri-gri

Conseillé : Ortena Olian

Personnalités importantes :

Cochonmort, grand alchimiste il prépare des potions pour les morts-vivants.

Istique, grand maître assassin du pays.

Listria, femme du seigneur Tzakfassel et régente de l'école de magie entropique.

Latok, champion d'Herack

Konhanan, tueur de serpents

Joe, créature étrange qui vit dans une grotte et joue aux échecs. Il est toujours au courant de tout.

Iswana, garde du corps du seigneur Tzakfassel

Gri-gri décide de tout, mais préfère humer les paquerettes que gérer la ville. C'est donc son conseiller qui dirige la ville, mais Gri-gri veille toujours. Le conseiller est choisi parmi les quatre familles bourgeoises de la ville.

Toutes les lois de Tharshkell s'applique à Nécraftauneur, mais c'est ici que l'on subit le plus souvent les humeurs des seigneurs, car il est courant d'en rencontrer un dans les rues de la ville.

Le Grand Temple d'Hérack est dans la ville, le Seigneur Khern fait des messes de temps en temps. Ne pas être présent à ces messes est puni de mort sans réanimation.

Milice :

C'est la garde personnelle du Seigneur Boven, elle ne suit pas Hérack grâce à la protection de leur Seigneur. Lors des messes ils tournent dans la ville et pourchassent les déserteurs. Ils doivent être présent à chaque exécution avec le bourreau.

Guildes :

-La garde entropique : C'est la garde personnelle du Seigneur Tzakfassel, elle garde la tour de magie. Si un sinistre est provoqué par eux, en utilisant l'entropie, rien ne peut être fait à leur encontre, c'est la faveur de leur Seigneur.

-La guilde des assassins : C'est une guilde de renseignements mais surtout de contrats d'assassinats. Ils ont droit de tuer n'importe qui tant qu'ils ont un contrat. Pour signer un contrat sur quelqu'un il faut au moins être de même rang social que la victime. Elle est en concurrence avec la guilde des espions, pour devenir la guide officielle du pays.

-La guilde des espions : Personne ne sait où se trouve leur repère, ni qui la compose. Elle est extrêmement efficace, mais reste trop dans l'ombre pour se faire remarquer.

-Les guildes de marchands : 2 des familles bourgeoises possèdent une guilde de marchands, elle gère le commerce de la ville.

Les Gardes personnelles des Seigneurs :

Chaque Seigneurs possèdent une garde pour faire respecter leur volonté. Chaque garde est différente et ont chacune une occupation.

Les gardes ont le niveau social des Bourges, mais peuvent avoir toutes autorités avec l'accord de leur Seigneur.

Elles sont là pour faire comprendre les lois de leur Seigneur. Beaucoup pensent qu'elles sont inutiles mais c'est le désir des Seigneurs.

Le culte des éléments sombres :

Garde du Seigneur Dorak, elle représente le culte des éléments. Son chef est un élémentaire du feu sombre, les autres sont souvent des guerriers-mages.

La garde entropique :

Garde du Seigneur Tzakfassel, elle s'occupe de la guilde de magie. Son chef est un vampire, tous sont fous

Le culte d'Hérack :

Garde du Seigneur Khern, elle représente le culte d'Hérack. Son chef est une liche, les autres sont des prêtres ou des anté-paladins.

La milice :

Garde du Seigneur Boven, c'est la milice de Nécraftaunheur. Le chef est un ashtray, les autres des guerriers, se sont les seuls qui ne suivent aucun culte.

Les bandelettes :

Garde du seigneur Sampratuthet III, c'est le culte des serpents qui n'est que pure imagination de leur part. Son chef est une momie, les autres sont des incapables.

Familles bourgeoises : Elles sont au nombre de 6, les Auskakov, les Olian, les Kinsiz, les Zagovav, les Yonin et les Bausterduk

3.3-Les Seigneurs :

Les seigneurs dirigent le pays par la force. Ils sont très puissant et personne n'a jamais osé les affronter. Seul les hauts-mages de Doriass et la matriarche de Kaltar ont essayé de les attaquer mais le combat fut bref. Il leur arrive d'abuser de leur puissance quand on leur manque de respect ou même quand on leur parle.

-Le seigneur Khern : Grand prêtre d'hérack, c'est la première liche créée par Hérack, il est le second mort-vivant. Il excelle dans l'art de la magie noire. Il est sage, mais sans pardon, bizarrement il n'aime que le gouverneur Gri-gri et le protège du Seigneur Tzakfassel. Il ne considère pas les vivants et ne leur adresse que rarement la parole. On dit qu'un mortel voyant son visage meurt instantanément.

-Le seigneur Dorak : Le second seigneur fût un ashklan, il est le haut guerrier-mage du feu sombre. C'est un excellent guerrier, et maîtrise le feu noir. Très peu visible, il est très difficile de le rencontrer mais si il est là on le sait. Impulsif, il tue n'importe qui sans raison. Personne ne le connaît vraiment, seul le grand élémentaliste possède de vrai contact avec lui.

-Le seigneur Boven : Général en chef des armées de Tharshkell, Hérack conçu l'ashtray pour la guerre. Il est le plus puissant guerrier qui ai existé. Sympa, il se fout de tout, mais il ne faut jamais l'ennuyer. Même les autres seigneurs le craignent. Il aime s'amuser et s'entend très bien avec Cochonmort (il a inventé l'alcool pour mort-vivant).

-Le seigneur Tzakfassel : Grand maître entropiste du pays, ce vampire s'occupe des rapports diplomatiques mais étant extrêmement impulsif les rencontres diplomatiques se terminent souvent en bain de sang. Il se mêle de tout et surtout de ce qui ne le regarde pas, il est fou mais il vaut mieux pas lui dire. Il utilise l'entropie à tu-tête, et la manie avec excellence. Il n'aime pas du tout les fantaisies de Gri-gri mais ne peut rien faire directement. Il possède une garde du corps aussi belle que puissante.

-Le seigneur Sampratuthet III : On ne sait pourquoi Hérack créa cette momie. Il est sadomasochiste et vénère les serpents. Il aime se ridiculiser mais est très sournois. Et ce grâce à ses talents en magie noire et en utilisation des poisons. Il dirige le pseudo culte des serpents et leur permet de survivre.

3.4-Les Lois :

Les Lois sont nombreuses et doivent être respectées à la lettre, car les sanctions sont graves. Notons que la corruption est très présente et que la charité est un crime grave.

3.5-Les Nobles :

4-Les autres terres :

Le bois béni :

Personne ne connaît le cœur de cette forêt. Ce bois magique s'aggrandit de jour en jour et gagne même du terrain sur le désert. Des nains vivent dedans, avec de nombreuses créatures

de la forêt. Certains de ses arbres possèdent des feuilles d'or. De nombreuses invasions ont été lancées par le Kaltar ou Tharshkell mais jamais personne n'en ai jamais revenu. Seul Hérack, comme il est dit dans les Ecrits Hispxhyt, serait ressorti de la forêt et aurait ramené des feuilles d'or. Dernièrement les nains sont à la lisière de ce bois et défendent leur frontière.

Le désert de feu :

A l'ouest se trouve une mer de sable qui s'étend à perte de vue, la température atteint les 60° au delà de la "Barrière Rouge" quand le soleil est au zénith. Aucune vie n'y a été rencontré.

Les steppes arides :

Personne ne sait ce qui se trouve dans et par delà les terres arides. N'étant ni fertile et ni cultivable personne n'ose longuement parcourir ce territoire. D'étranges créatures vivent dans ces terres en attendant de la nourriture. Des tribus de demi-ogres y trouvent refuge.

La Chaîne des terriers :

D'énormes montagnes se trouvent au milieu de petites collines à l'est de Scythius. La terre est gorgée de mines de toutes sortes, mais les plus intéressantes se trouvent dans les profondeurs des montagnes. Seuls des gobelins et des courts sur pattes y vivent et connaissent les gisements importants. Ils forment chacun un clan, le Lungmorr et l'Ugusklan, respectivement un aux gobelins et l'autre aux courts sur pattes. Leurs repères sont inconnus et il est très difficile de prendre contact avec eux. Les deux clans se livrent une guerre mutuelle et incessante, ils possèdent chacun une haine intarissable envers le clan ennemi. Personne ne sait pourquoi ces deux clans veulent à tout prix le contrôle des montagnes.

5-Les cultes :

Seulement dans le pays de Tharskell, sont nés des cultes. Le Doriass coïte en la magie mais ne la vénère pas et le Kaltar ne croit qu'en ce qu'il voit.

Le culte d'Hérack :

Hérack, souverain du monde.

Prêtres

Couleurs : Noir, Marron ou gris.

Les prêtres :

Symbole : Un crâne humain avec une couronne

C'est la religion du pays de Tharskell. Il est le maître du monde tout le monde doit y croire. Les prêtres croient en Hérack alors qu'il n'est pas dieu. Le grand prêtre Khern dirige les idéaux et est le seul à savoir où se trouve Hérack.

Pour le culte la vie ne se termine pas à la mort, après on devient mort-vivant pour continuer à servir son pays.

Le culte des éléments sombres :

Couleurs : Noir et rouge.

Les prêtres : NA

Symbole : Une sphère enflammée

Culte reconnu en Tharskell grâce au Seigneur Dorak. Les éléments, alliés à la magie noire est une grande puissance. Ce culte est violent et utilise la puissance des éléments noirs, mais ne le vénère pas.

Ce culte ne cherchant pas la procepérité, ne se craint aucun problème. Il fait ses magouilles dans son coin sans déranger.

C'est une branche du culte d'hérack

6-La chronologie :

Calendrier	Callendrier	Callendrier	Evènement
Tharskell	Doriass	Kaltar	

0 – – Apparition d'Hérack,
première guerre et premier mort-vivant créé. des Seigneurs
Naissance
de Tharskell.

50 – 0 La tribu du Faucon,
rallie plusieurs femmes pour contrer l'avancée Fondation du
d'Hérack. Kaltar.

75 – 25 Première ville fondée
par Hérack il l'appelle Neicraubauneur.

100 0 50 Les hommes se
rebelles et fondent leur propre pays. Fondation de Doriass.

150 50 100 Début de la guerre
éternelle entre le Doriass, Kaltar et Tharskell.

232	132	182	Retrait d'Heirack, il Trêve entre
laisse le commandement à ses premiers morts- vivants. tous les pays.			
235	135	185	En Doriass apparition populace se révolte.
du Magiceur, création du conclave des mages. La			
242	142	192	Déchirure de Doriass,
le Birkonn devient un nouveau pays.			
251	151	201	Formation du culte des autres pays. Début de
d'Hérack, sous l'ordre Refus la Guerre d'Hérack.	des Seigneurs de Tharskell.		
274	174	224	Le Birkonn est envahi magie les rends Doriass.
par Tharskell. Rien puissante invincibles. Des nains sortent des bois et s'allient avec Kaltar et	ne peut les arrêtés une		

283	183	233	La magie des
Seigneurs est rompues. Fin de la Guerre d'Hérack. Les nains forêt.			retournent dans la
355	255	305	Grande période de
paix. Des gobelins et investissent	des courts sur pattes		les montagnes.
385	285	335	Alors qu'on espérait
la fin de la Guerre Eternelle, les Seigneurs envahissent			leurs voisins.
401	301	351	De nos jours. Un
traité de non agression a été signé, sans grande			compréhens
ion car c'est Tharskell qui demande la trêve. Peut-être la fin de la			guerre éternelle. Le
Doriass et le Kaltar commerce.			

